

ELECTRONIC ARTS

SHADOW CASTER



PLAYER'S GUIDE

このたびはShadow Casterをお買い上げ頂きありがとうございます。
ご使用前に、あらかじめインストールガイドをよくお読みください。

CONTENTS

●ゲームの背景と歴史～バックストーリーの紹介	4
●ゲーム画面&コマンド早見表	8
●ゲームの開始	11
オプション・スクリーン	12
●ゲームの基礎知識	14
メイン・ゲームスクリーン	15
移動	16
戦闘	18
生命力バー	19
パワー・バー	19
物を拾う	20
物を落とす	20
物を使う	21
飲み食いする	21
変身	22
能力	23
オプション・スクリーン	24

CONTENTS

持ち物一覧	24
オートマップ・スクリーン	25
視界画面のサイズ	26
扉の開閉	26
カーソル	27
ゲームの指針	27
死	27
キャラクター	27

●七つの姿についての解説

カートKIRT	28
マオリンMAORIN	29
コーンCAUN	30
オプシスOPIS	31
カップKAHPA	32
スサールSSAIR	33
グロストGROST	34

ゲームの背景と歴史～バックストーリーの紹介

姿を変える男の、
人々を救う物語。

その男——カート。
偉大な一族の最後の末裔



かつて《御民》と自称し、魔法を操る種族がいた。
かれらは神々とも、そして他の次元の生きものとも親しかった。
それら奇怪な生きものたちに、人間の姿をとることを許し、
かわりに、それら奇怪な生きものの姿をとる力を得ていた。
神々は《御民》のなかでも特に偉大なものにのみ、この変身の力を与えた。
それゆえ人々は、
変身の力あるものこそ神に選ばれて民を導くべきものとして、
かれらの指揮のもと偉大な文明を築きあげた。

だが、多くの人々はなんら変身の力を授かることなく、
人間以下の存在とみなされた。
そのとき反逆の神・マルコールが現れ、
「我を崇め我が道にしたがえば、汝らに力と富を与えよう」と言った。
人々はマルコールにしたがった。
マルコールを崇める民は、獣や人や幻獣を捕え、
血みどろの儀式のすえ、生贄とすることによって、
その獣や人や幻獣の姿に変身することができるようになるのだった。

マルコールの道は誰にでも行え、
神々の賜物は、限られた人間にしか与えられなかった。
余人に知られることのないまま、
マルコールを崇める民はしだいしだいに《御民》よりも強勢になった。

このとき、偉大な宴席にあって、
聖者リオドンは、邪悪な儀式のからくりを解き明かし、
邪宗の民の名を数え挙げていった。
この宴の席上で、邪宗の首領ヴェステはリオドンを殺し、
かくして、骨肉相食む戦いが始まったのである。
いつ終るとも知れぬいくさであった。

《御民》の築いた偉大な文明も、偉大な都市も廃虚と化した。
ついに善き人々は、ヴェステらを一つの寺院に追い詰めた。
だが、このときヴェステは大いなる呪いを吐き、
そして誰も入れぬよう寺院の扉を閉めてしまった――。

あまりに苦い勝利だった。
偉大な民族はふたたび立ち上れず、
偉大な都市は化物が徘徊する、すたれた街となった。
神々さえもこの争いに嫌気がさし、ついに《御民》を見捨ててしまった。

だが神々のひとりトヴァソンのみは、

《御民》を完全に見限ってはいなかった。

トヴァソン神は約束した。

「あきらめず、たゆまず悪を見張っていれば、

いつの日か汝らに昔日の栄光は帰ってくるであろう」と。

人々はこの言葉にしたがい、寺院のわきに村を作ったが、

《御民》の血は周囲の諸族との混血によって薄まり、

変身の力を持つものはついにただ二人にまで減ってしまった。

二人は妻と夫となり、一子カートを生んだ。

カート誕生の日、神々は一堂に集い、世界の命運を占った。

すべての道のさきに破壊と滅びがあった。

ただカートの歩む道のさきだけは、影になって見えなかった。

それはあたかもカートが世界の未来に影をなげかけているかのようであった。

かくてカートは、シャドウ・キャスター——影をなげかけるものという名を得た。

彼は世界の希望であった。

だがマルコールとマルコールの民もまたこれを知り、これを憎んだ。

月のない一夜、邪宗の寺院の扉はついに内から開かれた。

いかなる邪悪の呪法によってか、

数百年を闊していまだに生きていたヴェステは、邪宗の民を率いて村を襲った。

カートの父と母はここで殺された。

だがトヴァソン神は赤子を守り、遠い未知の世界へとかれを運んだ。

そこでは魔法は知られること少なく、尊敬されることも少ない。

この地でカートはひとりの老人に育てられた。

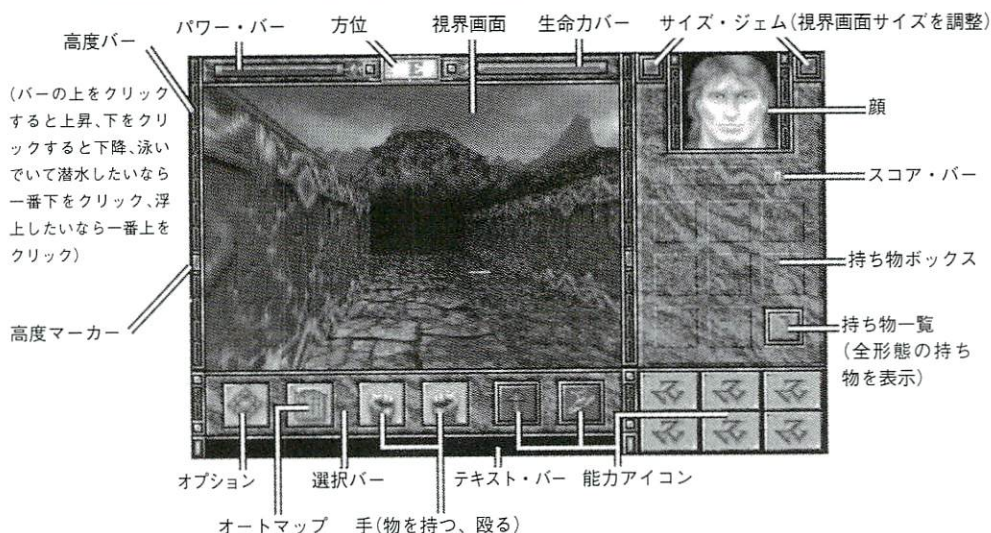
彼の家族はこの世界にひとり祖父のみだった。

ある嵐の夜、マルコールはついにこの世界をさぐりあてた。
祖父はカートにすべての物語を教え、
《御民》の住む世界へと送った。
そこでは、人々は今にもマルコールの魔手に落ちなんとしていた。

カートはこの世界についてほとんど知らない。
ただわかっているのは、
神々との交信を可能にするオベリスクに触れたとき、
はじめて自分は変身の力を手に入れることができるのだということである。
そして彼は戦い、廃虚と化した《御民》の都市に道を開かねばならない。
目指すは《御民》の古い村のただなかの邪宗の寺院。

道は明らかだ。
だが、カートは強力なマルコールの下僕どもを打ち倒し、
ヴェステに打ち勝つことができるだろうか？
人々にふたたび神の恩寵を返してやることができるだろうか？
——その結末を、誰が知ろう。

ゲーム画面&コマンド早見表



歩く・走る・泳ぐ▶

カーソルが視界画面内にあるときマウスの左ボタンを押しつづけること。カーソルが画面中央から遠いほど速く移動できる。移動方向はカーソルの矢印の向きで分かる。

ジャンプ▶

ジャンプ・アイコンを選択のうえ、カーソルが視界画面内にあるときマウスの右ボタンをクリック。移動中にジャンプすれば、速度によってどれだけ遠く飛べるかが決る。

戦闘▶

手足その他の戦闘用アイコンを左クリックしたうえ、敵にカーソルを合わせて右クリック。

物を拾う・落とす▶

物にアイコンを合わせて右クリックで拾う。視界画面の下のほうで右クリックで落とす。

物を使う▶

物のアイコンや物を持った手のアイコンを左クリックしたうえ、使いたいところにカーソルを合わせて右クリック。

扉などの開け閉め▶

そのものを右クリック。

カーソルの種類▶

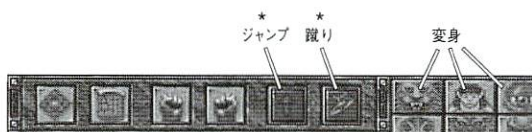
- ◆ 視界画面内の白い矢印：現在選択中のオプションはない。
- ◆ 黒と赤の十字：手(もしくは手に相当する器官)を選択中。
- ◆ 橙と黒の十字：選択バーの特殊能力を選択中。
- ◆ 青の十字：持ち物ボックスの特殊能力を選択中。

カートと変身

(*のついた能力は使ってもパワーを消費しない)

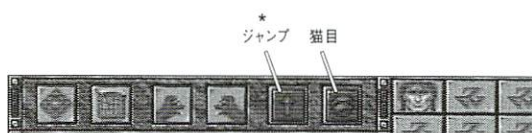


カート KIRT



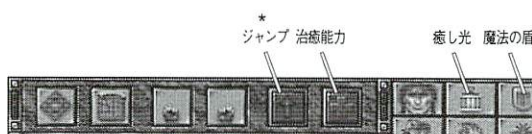
マオリン MAORIN

素早くタフ、水に弱い



コーン CAUN

戦闘は苦手、回復速度 10 倍

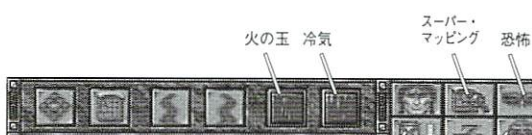


忍び寄り つかみ取り 虫の群



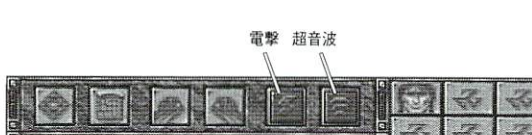
オブシス OPSIS

戦闘は苦手、呪文が得意



カップ KAHPA

非常にタフ、水中呼吸可、
白兵戦も得意



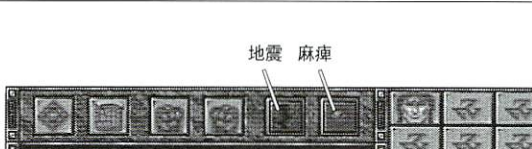
スサール SSAIR

ダメージ大、体力大、
尻尾は強力



グロスト GROST

石壁を破碎、ほぼ無敵、
熱に耐える



キーボード入力 (マウスと併用して使えます)

マウス

左クリック	[Enter]
右クリック	[Spacebar]

ゲーム・システム

通常モード／画面最大	[Tab]
オプション	[F1]
効果音	[F7]
BGM	[F8]

移動

下降	[↓]
上昇	[↑]
前進	[→]
左旋回	[←]
右旋回	[→]
後退	[↓]
(テンキーの場合) 前進	[8]
左前進	[7]
右前進	[9]
左旋回	[4]
右旋回	[6]
左横進	[1]
右横進	[3]
後退	[2]

オプション選択

カーソルを上へ	[E]
左へ	[S]
右へ	[F]
下へ	[D]
開閉	[O]
捨う／捨てる	[O]
オートマップ	[F2]
左手	[F3]
右手	[F4]
左端の能力	[F5]
次の能力	[F6]
CANCEL／RETURN	[Esc]
Version 表示	[V]

ゲームの開始

1. このゲームは、ハードディスクへのインストールが必要です。インストール・ガイドに従い、ゲームをハードディスクにインストールしてください。
2. ゲームをインストールしたドライブを選んでください。(たとえばCドライブにインストールしてあるならば、C:と入力し **[Enter]** キーを押してください。)
3. ゲームの入ったディレクトリを選んでください。(デフォルトのディレクトリを使っている場合、CD\SHADOW **[Enter]** と入力してください。)
4. SHADOW **[Enter]** と入力してください。ゲームが開始します。

ゲームを開始するとデモが始まります。ゲームを初めてプレイするときには、デモが終ると自動的にニュー・ゲームが始まります。 **[Spacebar]** か **[Esc]** キーを押すと、デモを中断してオプション・スクリーンが表示されます。



オプション・スクリーン

画面の左側にはセーブ・ウィンドウが、中央左寄りには各種オプションが、右上には、プレイヤーが今いる場所の景色が表示されます。

景色のすぐ下にはスコア・バーがあり、現在のスコアを示します。スコア・バーの下にはテキスト・ボックスがあり、各セーブデータの情報を示します。画面右下にはテキスト・バーがあり、オプション選択時に次は何をすればいいか指示をしてくれます。

オプションの説明➡オプションを選択するには、そこにカーソルを合わせて左クリックしてください。



新しいゲームを最初から始めます。



ゲームを中止しDOSに戻ります。



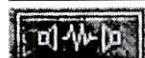
オプション画面を終了して、プレイ中のゲームに戻ります。



セーブしたところからゲームを再開します。セーブ・ウィンドウをクリックして(このときテキスト・ボックスにはセーブ時に書いたメモが表示されます)どのデータをロードするか選んだあと、このアイコンをクリックすると、ゲームが再開されます。



現在の状態を記録します。このアイコンをクリックしたあとで、どのセーブ・ウィンドウにセーブするかを選択、最大8行までのメモを入れたうえで **[ESC]** キーを押せばデータがセーブされます。



効果音のオン・オフの設定を変えます。

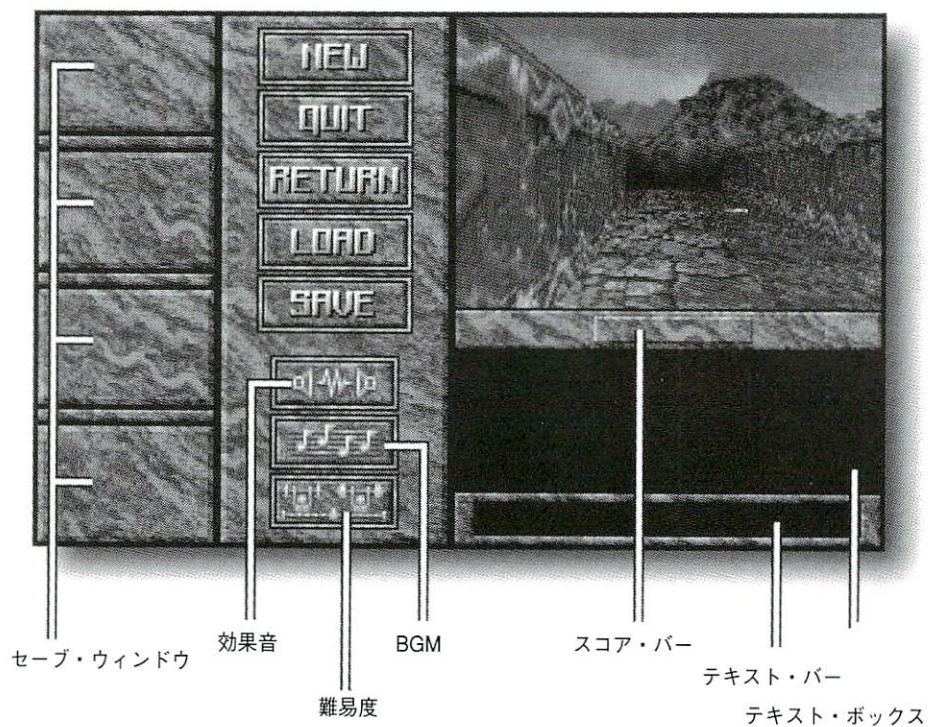


BGMのオン・オフの設定を変えます。



このアイコンをクリックすれば、wimp (弱虫) から hero (剛の者) まで5段階に難易度を設定できます。難易度が高いほどスコアも高くなります。

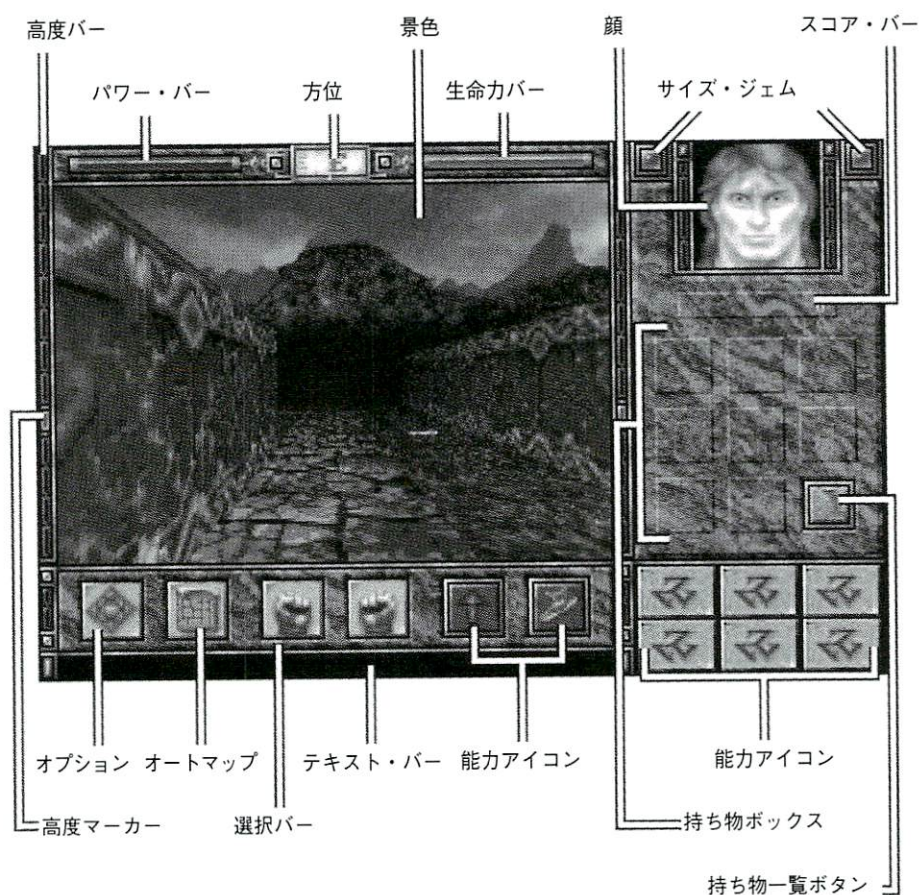
SHADOW CASTER



ゲームの基礎知識

ニュー・ゲームを開始すると、下図のような画面が出てきます。この章の指示にしたがい、いろいろなことをやってみてください。操作をキーボードで行うには、「ゲーム画面&コマンド早見表」の項を参照してください。

ゲーム開始後すぐに獣が襲ってきますから、実際にゲームを始める前に本章の「メイン・ゲームスクリーン」「移動」「戦闘」の項に目を通しておくとよいでしょう。



メイン・ゲームスクリーン

ゲームが始まるとメイン・ゲームスクリーンが表示されます。画面左上にはプレイヤーの目に見える景色が、その下の選択バーには六つのアイコンが表示されています。右上にはプレイヤーの容貌と、視界画面のサイズを調整するためのサイズ・ジェムがあります。その下にはスコア・バーと、8つの持ち物ボックスがあります。

持ち物ボックスの9番目、金のふちどりがしてあるものが持ち物一覧ボタンです。さらに下には、変身可能な姿を表示する6つの能力アイコンがあります。

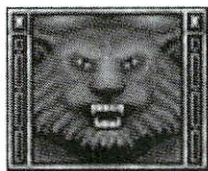
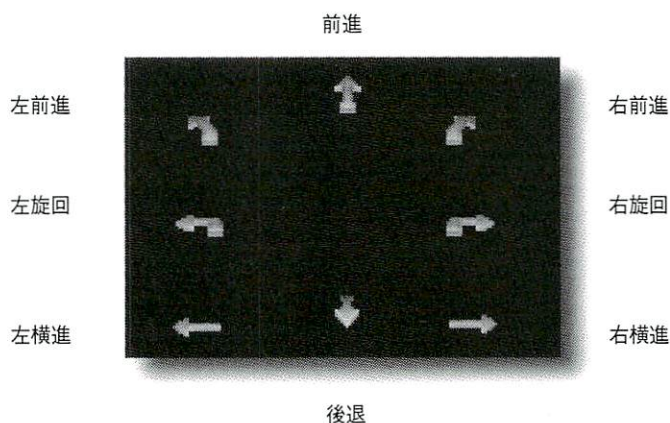
視界表示画面の周囲には、現在の状況を示す各種のマーカーがあります。選択バーの下には現在の状況などを文章で表示するテキスト・バーがあります。



移動

スクリーン内で、マウスを動かしてみましょう。ただし、ボタンはクリックしないでください。視界画面の中にあるときは、カーソルは矢印の形になり、また視界画面の外にあるときは、灰色の×印になります。

次の2つのルールを頭に入れて移動を行ってください。

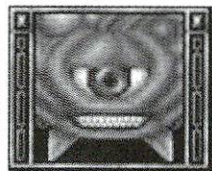
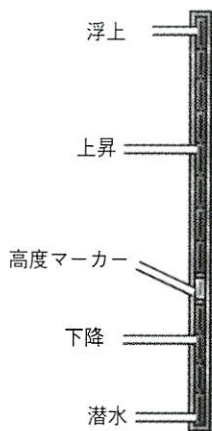


【ルール1】 カーソルが視界画面内にある場合、カーソル位置でプレイヤーの動く方向が決り、マウスを左クリックすると、その方向に進みます。上図を参照してください。

【ルール2】 プレイヤーが動く速度は、カーソルが視界画面の中央からどれだけ離れているかで決ります。中央から離れているほど速くなります。

ゲームが進んでいくと、変身して他の姿をとる能力を身につけることになります。その能力にしたがって、プレイヤーは空を飛んだり水に潜ったりもできるようになります。飛んでいるときや泳いでいるときに高度を変えたい場合、高度バーの適当な位置をクリックしてください。

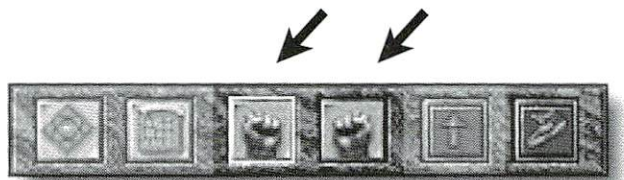
高度を上げるには高度バーの上を、下げるには下を、水に潜るにはバーの下端を、浮上するにはバーの上端をクリックしてください。



戦闘

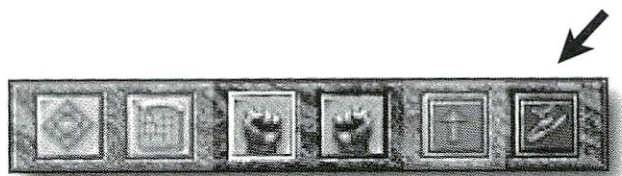
ゲームを開始すると、敵が近づいてくるようになり、戦闘を行うようになります。
以下戦闘方法について解説します。選択バーには6つのアイコンが表示されています。
その中に3種類の手足に似た形のアイコンがあり、これらを使って戦闘を行います。

-殴る-



手の形のアイコンを左クリックしたあと、視界画面内の敵にカーソルを合わせて右クリックしてください。相手を殴ります。ガツンという音とともに火花が散っていれば敵に当たったこととなります。右クリックのかわりに **[Spacebar]** キーを押してもかまいません。もし当たらないようなら、間合いが遠すぎるのかもしれません。敵との距離を考えて戦闘を行ってください。
敵を殴った場合、殴られた敵は、後方にはね飛びます。そこで、カーソルを画面上で矢印が上向きになるようにして左クリックしておきましょう。そうすれば常に相手に向かっていくことができます。

-蹴る-



キックしたいときには、手ではなく足のアイコンを選んで同様のことをしてください。敵を倒すと、相手は地面に転がりスコアが入ります。得点はスコア・バーに表示されます。

生命力バー



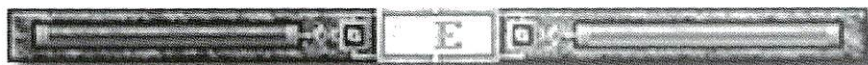
生命力バーはプレイヤーの体力の残り具合を示します。敵に殴られるとバーは短くなっていきます。このときテキスト・バーにも、プレイヤーの最大生命力と現在の生命力が表示されます。

変身した場合、最大生命力が変り、それに応じて現在の生命力も変ります。たとえば最大生命力20のコーンの姿で現在の生命力が5のとき、最大生命力200のグロストに変身すれば現在の生命力は50になります。

生命力を回復するには三つの方法があります。

1. 時間が経てばゆっくりと回復していきます。コーンの姿のときは早く回復します。
2. コーンはパワーを生命力に変換することができます。
3. 癒しの薬 (healing potion) を飲めば傷が直ります。

パワー・バー



変身を行うにはパワーが必要です。変身後の姿を保っているにもパワーが必要です。

パワーを回復できるのは人間の姿でいるときだけです。他の姿でいるときにパワーを使い果たしてしまえば、否応なく人間の姿に戻ってしまいます。パワーの上限はスコアが伸びるにしたがって上がっていきます。

物を拾う



落ちている物を拾い上げるには、物にカーソルを合わせて右クリックします。カーソルが物の形になり、プレイヤーは物を拾い上げて手に持つことができます。持ち物ボックスの物も、同様にして手に取ることができます。

物を落とす

もう一度右クリックすれば、物を落とすことができます。ただし物を落とせるのは他のオプションを選択していない時だけです。手や足のアイコンを選択している場合、戦闘時のような動きをするだけになりますから、そのアイコンをもう一度左クリックして切っておきましょう。

さて、あらためてカーソルを視界画面の下のほうに合わせて右クリックしてください。物が落ちます。手のアイコンや持ち物ボックスにカーソルをあわせて右クリックすれば、手に握ったり、持ち物の袋に入れたりすることもできます。手や持ち物ボックスがすでにふさがっている場合、物を持ちかえることになります。

物を使う



物を使うには、まず手に持たなければなりません。カーソルで拾うだけでは使用できません。手で持って、その手のアイコンを選択してからでないと使えません。

例えば、緑に塗られた杖を使うには、まず、持ち物ボックスから杖を手に移します。右クリックで手に持って、その手のアイコンを左クリックして使えるようにしてください。(もっと早い方法もあります。持ち物ボックスの品物を左クリックすると、それだけで右手に持ってかまえたことになります。)次にカーソルを正面に向けて、右クリックしてください。杖から炎の球が飛び、壁を打つのがわかるでしょう。

物を袋に戻すには、持ち物ボックスを右クリックしてください。

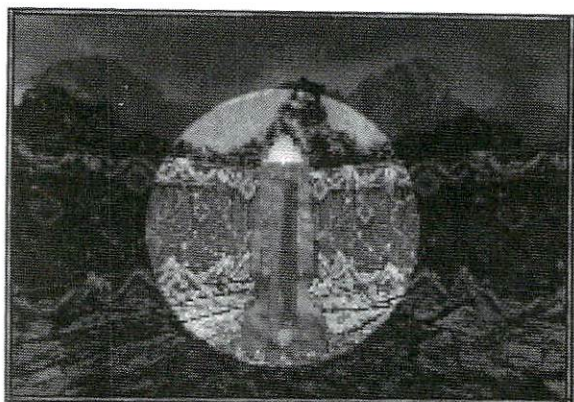
持ち物にもいくつかの種類があります。鎧のようなものは持ち物ボックスに入れておくだけで着たことになり、効果を発揮しますが、杖や剣のようなものは手に持たないと役に立ちません。

飲み食いする

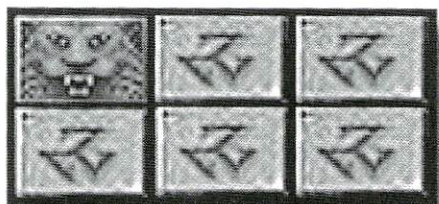
顔の絵の上で物を右クリックすると、それを飲んだり食べたりします。ゲーム中、飢えや渴きをおぼえることはありませんから、物を飲んだり食ったりするのは、傷を癒したり特殊な力を手に入れたりするために行うことになります。

ためしに赤い薬を飲んでみましょう。傷が治っていきます。

変身



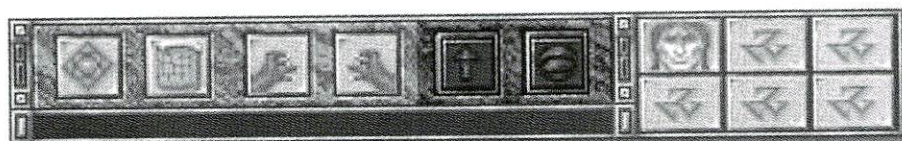
部屋の中央に緑の柱が立っています。ゲーム中、このような柱に触れる(右クリックする)たびに、プレイヤーは新しい変身能力を手に入れることになります。クリックしてください。



プレイヤーはマオリン、六本足の猫族に変身する能力を手に入れました。画面右下の能力アイコンにマオリンの姿が見てとれるでしょう。そのアイコンを選択してください。プレイヤーの姿がマオリンに変化していくのがわかります。

注意 変身するにも変身後の姿を保つにもパワーが入用です。高空を飛んでいるときや湖底に潜んでいるとき、パワーが切れ変身が解ければ命はありません。気をつけてください。

能力



さて、もう一度選択バーを見てください。アイコンのいくつかが変化しているのがわかるでしょう。例えば手のアイコンは爪のアイコンに変わっていますし、足のアイコンは目のアイコンになっています。

カードのそれぞれの姿には、二つ以上の特殊能力があります。マオリンの能力はジャンプと猫目です。猫目アイコンを選択し、視界画面を右クリックしてください。プレイヤーはいまやマオリン族の魔の目により、一定時間のあいだ赤外線の効果によって、隠された印や罠を見ることができるのです。これにはパワーがかかります。パワー・バーの減り具合に注意してください。

他の姿にはまた他の特殊能力があります。猫目と同様にして使ってください。攻撃用の能力の場合は、手足で攻撃するのと同じように、敵を右クリックすれば効果を発揮します。

ジャンプも試してみてください。アイコンを選択して視界画面を右クリックするのです。前進しながらジャンプし、幅跳びを試みることもできます。

オプション・スクリーン



選択バーの左端のアイコンはオプション・スクリーンです。左クリックするとオプション・スクリーンが立ち上がります。その間、ゲームの進行は停止しています。この画面で行えることについては、「ゲームの開始」の章を参照してください。

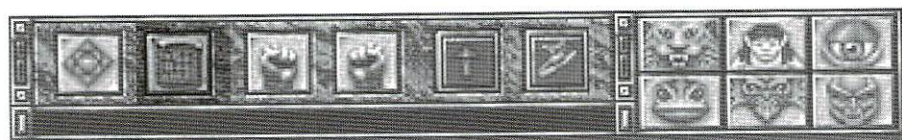


持ち物一覧

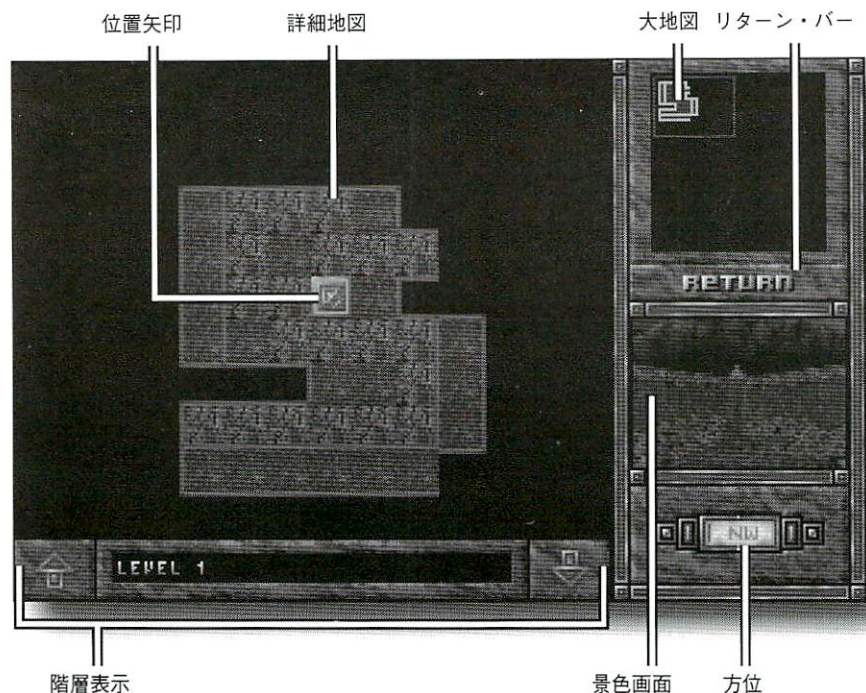
金のふちどりのついた持ち物一覧ボタンをクリックすれば、変身可能な姿とそれぞれの持ち物の一覧が表示されます。マオリンのアイコンの下に赤い線が出ているのは、いまプレイヤーがマオリンの姿をとっているということです。

画面をもう一度クリックすればゲームに戻れます。

オートマップ・スクリーン



オプション・スクリーン・アイコンと左爪アイコンの間に、羊皮紙の切れ端のようなボタンが見えるでしょう。左クリックするとオートマップ・スクリーンが出ます。



詳細地図の中の位置矢印は、プレイヤーの現在位置と向いている方向を示します。画面右上には大地図があり、付近一带の地形を示します。オートマップに表示されるのは、プレイヤーが見た場所ではなく、プレイヤーが踏んだ場所だけです。

大地図の下にリターン・バーがあります。その下には現在プレイヤーが見ている景色が表示されます。一番下にはプレイヤーが何階にいてどちらの方位を向いているのかが表示されます。リターン・バーをクリックするとゲームに戻ります。

階層表示の左右にある矢印をクリックすることにより、今までに行ったことのある階のMAPを表示させることができます。

視界画面のサイズ

顔の絵の左にあるサイズ・ジェムをクリックすれば、視界画面が小さくなっていきます。右にあるサイズ・ジェムをクリックすれば大きくなっていきます。



視界画面を小さくすればゲームの進行が速まります。視界画面を大きくすれば画面は奇麗になりますが、ゲームの進行が遅くなります(486のシステムを使っているときにおすすめします)。視界画面を最大にした場合、全部のアイコンを表示するスペースがないので、二つに分けて片方を表示することになります。もう一方のパネルを開きたい場合、顔の絵を左クリックしてください。



扉の開閉

緑の柱をクリックすると、東の壁の扉が開きます。ゲームをセーブしてから扉を開けてみましょう。右クリックで開きます。以後、扉などを開けしめするときにはいつも右クリックです。さあ、探索の旅に出ましょう。

カーソル

ゲーム中、カーソルの印は四種類に変化します。

- 白い矢 : 現在選択しているアイコンはありません。
 物を拾ったり扉を開け閉めしたりできます。
- 黒と赤の十字: 手に物を持っています。
- 橙と黒の十字: 選択バーの特殊能力を使っています。
- 青い十字 : 持ち物ボックスの特殊能力を使っています。

ゲームの指針

- ◆ 黒い火花の散っている床は転送の床です。乗るとどこかへテレポートします。
- ◆ プレイヤーは一对一なら大概の敵を圧倒できる戦闘力を備えています。
- ◆ 邪悪な生物は群をなして襲ってきます。ことに邪悪な敵は、他の群がプレイヤーを襲った直後に襲ってきます。
- ◆ パワーにはくれぐれも注意しましょう。

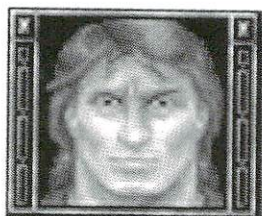
死

生命力バーがゼロになるとプレイヤーは死に、オプション・スクリーンが立ち上がります。セーブデータをロードすることもニューゲームを最初からやり直すこともできますが、死ぬ寸前からやり直すことはできません。こまめにセーブしておきましょう。

キャラクター

プレイヤーのキャラクターは人間の姿と6つの変身、合計7つの姿をとることができるようになります。それぞれの特徴と特殊能力は次のページから載っています。スコアは各々の姿で別々に入りますから、一つの姿のスコアを重点的に上げ、この姿なら無敵だという形態を作ることができます。

七つの姿について



カート

KIRT

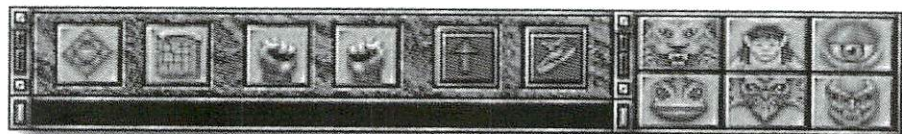
一見したところ、カートは現代の地球に生れ育ったあたりまえの青年のように見える。だが、彼は変身の一族の最後の生き残りなのだ。格闘術に熟達した彼は、いま故郷の世界に戻ってきた。人々を救うために。

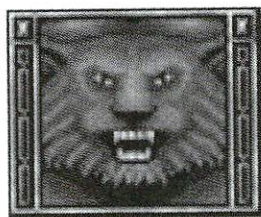
カートは変身の力を持っている。ゲームが進むにしたがい、さらに多くの姿をとることができるようになる。

変身にはパワーを消費する。変身した姿でいることも、同様にパワーを消費する。変身後の姿のときに使える特殊能力にも、パワーを要するものが多い。

パワーが切れてしまったなら、カートは本来の人間の姿に戻ってしまう。パワーを回復できるのは人間の姿のときだけである。

カートはジャンプの能力を有する。キックの能力も高い。





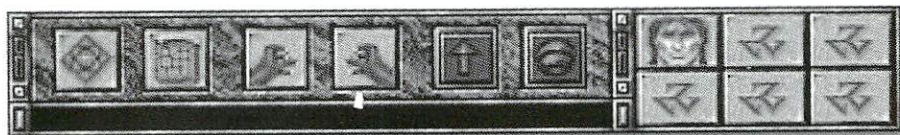
マオリン

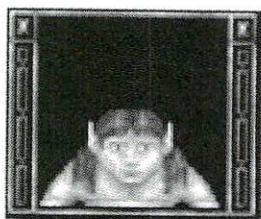
MAORIN

マオリンは身長180cm、六本の手足をもつ猫に似た種族である。マオリンの姿のときには、カートは猫族の駿足もち、強い打撃に耐え、人間ならばへたばってしまうようなダメージを受けて平然としていられる。

マオリンは人の目には見えないものを見ることができる。ジャンプの能力も有する。

マオリンは水を嫌い、たやすく溺れてしまう。





コーン

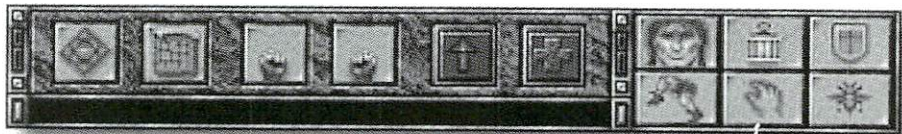
CAUN

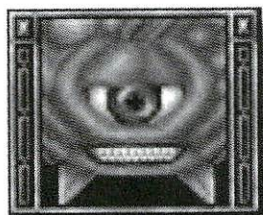
コーンは身長60cm、尖った耳をもつ人間型の種族である。戦士としては劣るが、人間よりも格段に素早い。

コーンはジャンプの能力を持つ。治癒能力もあるが、これはパワーを消費する。光を作ること、魔法の盾を作ること、敵にたやすく見つからないようにすることができる。手を伸ばしてかなり遠くのものをつかみとることもできる。格子の向うのものでもつかみとれる。



加えて、コーンは無数の小さな生きものを呼び寄せて敵にたからせることができる。



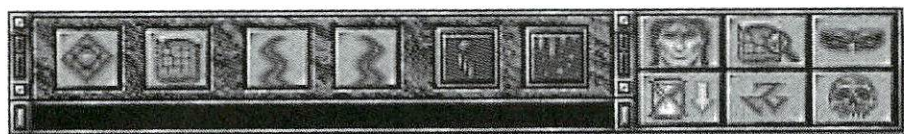


オプシス

OPSIS

球形の姿で空中に浮かび、二本の触手をもつ生きものである。白兵戦には向かないが、それを補う数種の能力を持つ。

オプシスは氷の矢を放ち、敵を遁走させたり動きをにぶらせたりすることができる。大きなダメージを与える魔法の矢を放つこともできる。加えて、オプシスの姿でいるときにはオートマッピングの能力が向上し、実際に行った所だけでなくその周囲までがマッピングされる。



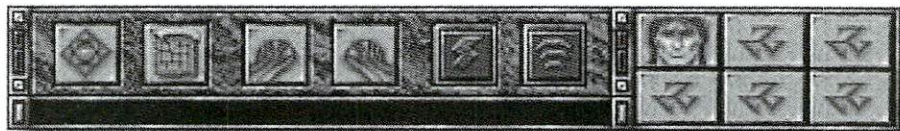
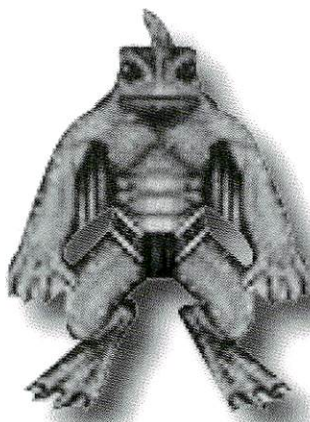


カップ

КАНПА

緑色の蛙にも似た、大柄な種族である。水中でも呼吸できるのが特徴で、驚くほど頑強な体力を誇り、白兵戦に向いている。

電気ショックと超音波攻撃の能力を持つ。電気ショック、超音波攻撃ともに水中ではよりダメージを増すことができる。



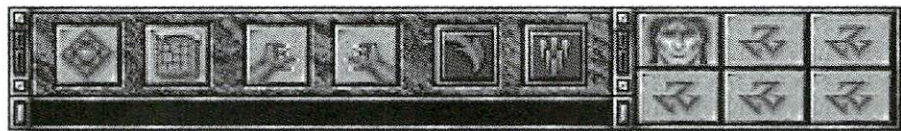


スサール

SSAIR

スサールに足はなく、下半身は鋭いトゲのある尾となっている。赤い飛竜のような生きものであり、竜に似て強靱な体力を秘めている。

強力な尾の攻撃に加えて、パワーを消費して火を吐くこともできる。



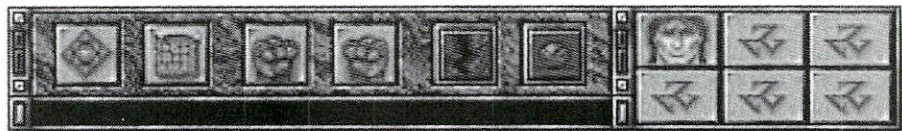
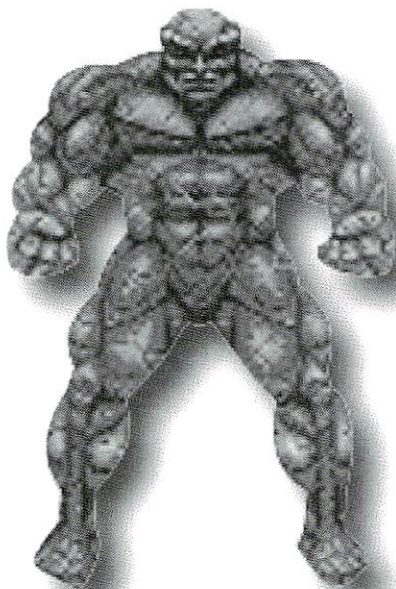


グロスト

GROST

グロストは石づくりの巨人のような姿をしている。石壁を拳でぶち抜くほどの、恐るべき打撃(攻撃力)を持っている。また石づくりの巨体は、高熱に耐える能力も持っている。

足をふみ鳴らして大地震を起し、手をふれただけで相手を麻痺させることもできる。



CREDITS

Creative Directors:	Steve Raffel, Brian Raffel
Producer:	Victor Penman
Associate Producer:	Erin Roberts
Assistant Producer:	Robert Zalot
Technical Director:	Tim Brengle
Lead Programmer:	Steve Coalier
Programmers:	Victor Brueggemann, Kurt Schallitz, Carl Strika
Additional Programming:	Ben Gokey, Rick Johnson, David Stildolph
3D Engine:	Id Software
All Sound and Music System:	John Miles
Music Composition, Arrangements & Conversions:	Marc Schaeffen
Digital Sound Effects:	Randy Buck
Audio Direction:	Marc Schaeffen, Randy Buck
Artists:	Brian Pelletier, Scott Rice, Shane Gurno, Jim Sumwalt
Raven Technical Support:	Wes Taylor, Tim Moore, Michael Raymond-Judy
EA Scripting:	Bill Schmitt
EA Test:	Tony Iuppa, Eric Newhouse
ORIGIN Test:	Scott Shelton, Marshall Andrews, Brain Wachhaus, Rik Packham
Guest Playtesters:	Steve Suhy, Keith Francart, Jeff Glazier, Ken Rogers, Yun Shin
Documentation Writing:	Victor Penman, Melissa Mead
Documentation Editing:	Melissa Mead
Cover Art:	Denis Loubet
Document Design:	Al Carnley
Package Design:	Jennifer Davis

Shadow Caster マニュアル

- ☐品質には万全を期しておりますが、万一製造上の原因による不良がありました場合には新しい製品とご
取り替えいたします。
- ☐本ソフト使用により生じたいかなる事態にも、当社は一切責任を負いかねますのでご了承下さい。
- ☐この商品についてのご質問は当社ユーザーサポート係までご連絡下さい。尚、ユーザーサポートを受け
る場合は、シリアルナンバーを確認させていただきます。

03-5410-3100 月～金 13:00～16:00

このソフトウェア、マニュアルは著作権法で保護されています。あらかじめ著作権者から文書による許可
を得ずに転載、複製することを禁止します。

このマニュアルに記載されている内容は予告なく変更することがあります。

©1993-1994 Raven Software, Inc.

©1993-1994 Origin Systems, Inc.

©1994 Electronic Arts

Shadowcaster is a trademark of ORIGIN Systems, Inc.

Origin is a trademark of ORIGIN Systems, Inc.

EA-Express, EA-エクスプレスはエレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社の商標です。

パーソナルシステム/55は、IBM Corp. (米国)の商標です。

Microsoft, MS, MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。

Ad LibはAd Lib, Inc.の商標です。

Sound BlasterはCreative Labs, Inc.の商標です。

Rolandは、ローランド株式会社の登録商標です。

発行 エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑

